



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MATEMATIKA
BERBASIS APLIKASI *MICROSOFT POWER POINT* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN FAKTA DASAR PERKALIAN
PADA SISWA KELAS III SD ISLAM AS-SHOFA
PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

VIONA ASTUTI DEKA PUTRI

NIM: 11718200506

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2021 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO MATEMATIKA
BERBASIS APLIKASI *MICROSOFT POWER POINT* UNTUK
MENINGKATKAN PENGUASAAN FAKTA DASAR PERKALIAN
PADA SISWA KELAS III SD ISLAM AS-SHOFA
PEKANBARU**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

VIONA ASTUTI DEKA PUTRI

NIM: 11718200506

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2021 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi Dengan Judul Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi *Microsoft Power Point* untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru, yang ditulis oleh Viona Astuti Deka Putri, NIM. 11718200506 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 25 Dzulqa'idah 1442 H

5 Juni 2021 M

Menyetujui

Ketua Jurusan

Pembimbing

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

H. SUBHAN, S. Ag, M. Ag
NIP. 19731017 200501 1 007

MELLY ANDRIANI, M. Pd
NIP. 19740526 200604 2 003

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

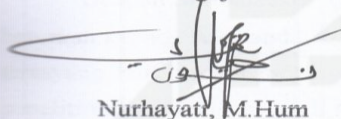
PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian*, yang ditulis oleh Viona Astuti Deka Putri NIM. 11718200506 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 12 Dzulhijah 1442 H/ 22 Juli 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

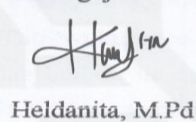
Pekanbaru, 12 Dzulhijah 1442 H
22 Juli 2021 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

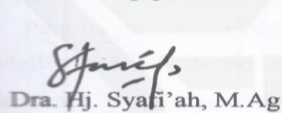
Penguji I


Nurhayati, M.Hum

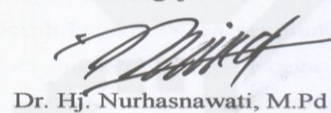
Penguji II


Heldanita, M.Pd

Penguji III

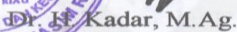

Dra. Hj. Syafiah, M.Ag

Penguji IV


Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Kadar, M.Ag.

NIP. 19650521 199203 1 001

PENGHARGAAN



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirabbil alamin Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru”**

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya peneliti haturkan kepada Ayahanda Aswir Syafrin dan Ibunda Tuti Syukur serta keluarga tersayang baik secara moril maupun materil yang telah berjasa menghantarkan peneliti merampungkan studi hingga meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1). Atas segala usaha dan perjuangannya yang tak mengenal lelah, peneliti berdo'a semoga mereka senantiasa mendapat *rahmat, ridho, dan inayah* dari Allah SWT.

Penulis juga ingin menghaturkan terimakasih kepada dosen pembimbing Ibu Melly Andriani, M.Pd yang telah sudi meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya yang begitu berharga, sehingga peneliti mampu merampungkan penyusunan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Drs. Kamil Malano selaku kepala Sekolah SD Islam As-Shofa Pekanbaru yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan Ibu Rini Ahyu, S.Pd., M.Si sebagai wakil kepala sekolah bidang kurikulum kelas 1,2,3, dan Ibu Diana Ekawati, S.Si sebagai wakil kepala sekolah bidang P2MS yang telah memabantu penulis, kemudian kepada Ibu Hasneti, S.Pd sebagai wali kelas III yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian dan

pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Semoga Allah SWT membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala *jariyah* yang kelak dibalas dengan kebaikan pula, baik di dunia maupun akhirat.

Ucapan terimakasih peneliti haturkan pula kepada berbagai pihak yang telah berjasa kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dan merampungkan studi di Almamater tercinta UIN Suska Riau, mereka itu adalah:

1. Rektor UIN Suska Riau Prof. Dr. Hairunas, M.Ag, Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Hj. Zubaidah Amir M.Z., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M. Kons.
3. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau H. Subhan, M.Ag, dan Melly Andriyani, M.Pd.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan PGMI yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh studi di alamamater tercinta UIN Suska Riau.
5. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya pada Prodi PGMI; bapak Zuhri Azhari, S.Sos. dan ibu Heldanita, M.Pd. yang telah memberikan bantuan di bidang administrasi selama perkuliahan, dan Seluruh staf Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang memberikan pelayanan dan fasilitas berharga kepada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Keluarga besar mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau angkatan 2017, terutama mahasiswa lokal A yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan Kebersamaannya baik dalam suka maupun duka.
7. Pembimbing Akademis, ibu Dr. Yasnel, M.Ag. yang telah membimbing peneliti dari awal semester hingga semester akhir ini.
8. Winda Permata Astuti saudaraku satu-satunya, yang telah memberikan banyak support kepada penulis dalam menempuh studi di UIN Suska Riau.



9. Ibu Er dan Kak Dian sebagai keluarga yang selalu ada untuk tempat mengadu saat jauh dari orang tua.
10. Suci Ramadhani yang telah menjadi saudara pertama yang saya temui diperantauan.
11. Khotlan, Pipi, halimah, ijul yang telah mambantu penulis dalam segi materil dan motivasi.
12. Mak Masla dan Cumut yang selalu memberi tumpangan untuk berteduh, memotivasi dan membantu dalam segi materil.
13. Tia Dita LY yang selalu jadi tempat bertanya dan yang selalu mau disusahkan.
14. Ari Yuwandra dan Mai Yuswita yang telah membantu penulis dari awal pendaftaran sampai pada saat sekarang ini.
15. Keluarga Besar BIDIKMISI Angkatan 17.
16. Diri sendiri yang telah mau dan mampu bertahan sampai pada titik ini.

Terakhir, atas segala budi dan jasa dari semua pihak yang tentunya tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah SWT membalas dengan ganjaran yang setimpal dan semoga Skripsi ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Pekanbaru, Juli 2021

Viona Astuti Deka Putri

NIM.11718200506



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'amin

Puji serta Syukur hamba haturkan Kehadirat Allah SWT

Tuhan Semesta Alam yang memberikan hamba nikmat Islam, Ihsan dan Iman. Rabb yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Hidup dan mati hamba serahkan kepada-Mu. Maka matikanlah hamba beserta orang-orang yang hamba cintai dalam keadaan

Khusnul Khotimah dan bernaung di Syurga-Mu .

Ku persembahkan karya ini untuk segelintir orang-orang yang menemani perjalanan hidupku. Yang selalu memberikanku motivasi, membimbingku, mengisi hari-hariku dan memenuhinya dengan cerita yang kelak akan kuceritakan pada penerus generasiku dimasa depan.

Ayahanda yang telah berjuang banting tulang untuk menyekolahkan ku sampai pada titik ini, aku hanya ingin menulis satu kalimat saja yaitu “aku sangat bangga memiliki ayah seperti Ayah.”(Aswir Syafrin),

Dan teruntuk Ibunda yang telah berjuang melahirkan serta merawat ku dengan penuh kasih sayang, aku juga ingin menulis satu kalimat saja yaitu “aku menyayangimu lebih dari apapun di dunia ini.” (Tuti Syukur),

Dan teruntuk saudaraku satu-satunya, terimakasih telah menjadi saudara terbaik yang aku punya. (Winda Permata Astuti)

Terima kasih ku ucapkan kepada Ibu Melly Andriani, S.Pd Yang telah membimbing, memotivasi dan meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Viona Astuti Deka Putri, (2021) : Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* terhadap penguasaan fakta dasar perkalian dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* tentang penguasaan fakta dasar perkalian di SD Islam As-Shofa Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian *R&D* yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik SD Islam Pekanbaru Kelas III dan objek penelitian ini adalah media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* pada materi fakta dasar perkalian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa dokumentasi, lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menguji kevalidan media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* pada penguasaan fakta dasar perkalian, serta angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penelitian dan analisis data disimpulkan bahwa media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* pada penguasaan fakta dasar perkalian kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru khusus produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari penilaian ahli media 86% dan skor rata-rata dari ahli materi 86% dengan kategori sangat baik dan sudah layak diujicobakan. Kemudian hasil respon peserta didik terhadap media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* diperoleh hasil dengan persentase 91,1% dalam kategori sangat bagus. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* valid dan respon peserta didik sangat bagus sehingga media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* layak digunakan untuk penguasaan fakta dasar perkalian.

Kata Kunci: Media Kartu Domino Matematika, Microsoft Power Point, Fakta Dasar Perkalian.

ACC 05/07/2021



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Viona Astuti Deka Putri, (2021): Development of Mathematical Domino Card Media Based on Applications Microsoft Power Point to Improve Mastery of Basic Multiplication in Third Grade Students of Islamic Elementary School As-Shofa Pekanbaru.

This study aims to describe the level of validity of the mathematical domino card media based on the application power point on mastering the basic facts of multiplication and describe the students' responses to the mathematical domino card media based on the application power point regarding the mastery of the basic facts of multiplication at the As-Shofa Islamic Elementary School Pekanbaru. This research is an research R&D using the Borg and Gall development model. The research subjects were 20 students of Pekanbaru Islamic Elementary School Class III and the object of this research was the mathematical domino card media based on the application microsoft power point on the basic facts of multiplication. Data collection instruments used in the form of documentation, validation sheets given to media experts and material experts to test the validity of the mathematical domino card media based on the application microsoft power point on mastering the basic facts of multiplication, as well as student response questionnaires to determine student responses to domino card media. Mathematics based on application Microsoft Power Point that was developed. The data obtained were then analyzed using qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. Based on research and data analysis, it was concluded that the mathematical domino card media based on the microsoft power point application in mastering the basic facts of multiplication for class III Islamic Elementary School As-Shofa Pekanbaru specifically the final product produced had met the valid category with an average score of 86% from media expert assessment and the average score of material experts is 86% in the very good category and is worthy of testing. Then the results of student responses to the mathematical domino card media based on the Microsoft Power Point application were obtained with a percentage of 91.1% in the very good category. Thus it can be concluded that the mathematical domino card media based on the application is power point valid and the student response is very good so that the mathematical domino card media based on the application is power point suitable for mastering the basic facts of multiplication.

Keywords: Mathematical Domino Card Media, Microsoft Power Point, Multiplication Basic Facts.

الملخص

فيونا أستوتي ديكا بوتري ، (2021): تطوير وسائط بطاقة دومينو الرياضية استناداً لتطبيقات إلى مايكروسوفت باوربوينت لتحسين إتقان حقائق الضرب الأساسية لدى طلاب الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الشوفا بيكانبارو.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف مستوى صحة وسائط بطاقة الدومينو الرياضية بناءً على تطبيق باور بوينت في إتقان الحقائق الأساسية للضرب ووصف استجابات الطلاب لوسائط بطاقة الدومينو الرياضية بناءً على تطبيق الحقائق الأساسية للضرب. باور بوينت فيما يتعلق بإتقان الحقائق الأساسية في مدرسة الشوفا الابتدائية الإسلامية في بيكانبارو. هذا البحث عبارة عن بحث بحث وتطوير باستخدام نموذج تطوير برج و المارة. شارك في البحث 20 طالبا من مدرسة بيكانبارو الإسلامية الابتدائية من الفئة الثالثة وكان الهدف من هذا البحث هو وسائط بطاقة الدومينو الرياضية المعتمدة على تطبيق مايكروسوفت باور بوينت على الحقائق الأساسية للضرب. أدوات جمع البيانات المستخدمة في شكل وثائق وأوراق تحقق من الصحة تُعطى لخبراء الإعلام وخبراء المواد لاختبار صلاحية وسائط بطاقة الدومينو الرياضية بناءً على تطبيق مايكروسوفت باوربوينت لإتقان الحقائق الأساسية للضرب ، فضلاً عن استبيانات استجابة الطلاب لتحديد استجابات الطلاب لوسائط بطاقة الدومينو الرياضيات بناءً على تطبيق مايكروسوفت باوربوينت الذي تم تطويره. ثم تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام تقنيات التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي. بناءً على البحث وتحليل البيانات ، استنتج أن وسائط بطاقة الدومينو الرياضية المعتمدة على تطبيق مايكروسوفت باوربوينت في إتقان الحقائق الأساسية للضرب لمدرسة ابتدائية إسلامية من الدرجة الثالثة الشوفا بيكانبارو على وجه التحديد المنتج النهائي المنتج قد استوفى الفئة الصالحة بمتوسط 86٪ من تقييم خبراء وسائل الإعلام ومتوسط درجات خبراء المواد هو 86٪ في فئة جيدة جداً ويستحق الاختبار. ثم تم الحصول على نتائج استجابات الطلاب لوسائط بطاقة الدومينو الرياضية بناءً على تطبيق مايكروسوفت باوربوينت بنسبة 91.1٪ في فئة جيدة جداً. وبالتالي يمكن استنتاج أن وسائط بطاقة الدومينو الرياضية المعتمدة على تطبيق باور بوينت صحيحة واستجابة الطالب جيدة جداً بحيث تكون وسائط بطاقة الدومينو الرياضية القائمة على تطبيق باور بوينت مناسبة لإتقان الحقائق الأساسية للضرب.

الكلمات الرئيسية: وسائط بطاقة دومينو الرياضية ، مايكروسوفت باور بوينت ، حقائق أساسية عن الضرب.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penegasan Istilah	7
F. Spesifikasi Produk	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teoritis	10
B. Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Subjek dan Objek Penelitian	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian	35
C. Jenis Penelitian	35
D. Model Pengembangan	36
E. Prosedur Pengembangan	38
F. Jenis Data	41
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Instrumen Penelitian	42



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

I. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Setting Penelitian	48
B. Hasil Penelitian.....	57
C. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	





DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Kurikulum di SD Islam As-Shofa	54
Tabel 4.2	Distribusi Kelas dan Jumlah Rombongan Belajar	56
Tabel 4.3	Jumlah Peserta Didik Menurut Tingkat dan Jenis Kelamin Selama 3 Tahun Terakhir	56
Tabel 4.4	Sarana dan Prasarana	67
Tabel 4.5	<i>Storyboard</i> media permainan kartu domino berbasis aplikasi <i>power point</i>	60
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Media	62
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.8	Hasil angket respon peserta didik	66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2	Diagram hasil validasi ahli materi	64
Gambar 4.3	Tampilan media sebelum direvisi	65
Gambar 4.4	Tampilan media setelah direvisi	65
Gambar 4.6	Tampilan pembuka media kartu domino	69
Gambar 4.7	Tampilan menu utama	69
Gambar 4.8	Tampilan petunjuk permainan	69
Gambar 4.9	Tampilan menu perkalian	70
Gambar 4.10	Tampilan permainan perkalian	70
Gambar 4.11	Tampilan menu back	70
Gambar 4.12	Tampilan menu next	70
Gambar 4.13	Tampilan profil peneliti	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus	76
Lampiran 2	RPP	81
Lampiran 3	Lembar Validasi (Ahli Media)	83
Lampiran 4	Lembar Validasi (Ahli Materi)	85
Lampiran 5	Angket Respon Peserta Didik	87
Lampiran 6	Dokumentasi	105
Lampiran 7	Surat Pra Riset	
Lampiran 8	Surat Balasan dari Sekolah	
Lampiran 9	Surat Izin Riset	
Lampiran 10	Surat GUBRI	
Lampiran 11	Surat KESBANGPOL	
Lampiran 12	Kegiatan Bimbingan	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Instansi pendidikan terkhusus pada jenjang pendidikan sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran yang harus di pelajari oleh anak, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu di proses didalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika. Supaya konsep-konsep matemtika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (universal). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.¹

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa

¹ Mimi Haryani, *Konsep Dasar Matematika*, (Pekanbaru: Benteng Media, 2014), hlm. 2.



yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.²

Selain itu, matematika adalah ratunya ilmu, maksudnya bahwa matematika itu tidak tergantung bidang lain, dan agar dipahami orang dengan tepat harus menggunakan simbol dan istilah yang cermat. Karena pentingnya peran matematika, maka pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Komposisi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Tujuan pembelajaran matematika dipaparkan dalam buku standar kompetensi mata pelajaran matematika sebagai berikut :

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan konsisten dan inkonsistensi.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

² Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafisk, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.³

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka siswa harus menguasai ilmu matematika. Salah satu materi matematika yang paling mendasar adalah perkalian. Perkalian merupakan salah satu syarat utama dalam matematika, hal ini dikarenakan perkalian adalah salah satu kunci utama dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Jika peserta didik tidak menguasai perkalian, maka ia akan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Selain itu, peserta didik juga akan kesulitan untuk maju ketahap materi selanjutnya yang lebih tinggi. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menanamkan penguasaan fakta dasar perkalian dengan baik kepada siswa agar tujuan matematika bisa tercapai. Penguasaan fakta dasar matematika merupakan komponen penting perkembangan keterampilan matematika siswa yang sangat diperlukan.

Fakta perkalian strategi penalaran dapat dilakukan dengan perkalian 0, 2, 5, 9 dan 10, dilanjutkan memanfaatkan fakta-fakta yang sudah diketahui untuk menemukan fakta baru, dan penggunaan game sebagai latihan. Sebagai catatan, beberapa hal perlu dihindari dalam membelajarkan fakta dasar matematika seperti mengabaikan strategi yang dikembangkan sendiri oleh siswa, menghafal, tes berdurasi, dan menjadikan penguasaan fakta menjadi syarat utama belajar pengalaman matematika lebih lanjut. Penguasaan fakta

³ Mimi Haryani, *Konsep Dasar Matematika, Op.Cit.*, hlm. 17.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dasar merupakan salah satu tuntutan bagi siswa sekolah dasar. Penguasaan akan fakta-fakta dasar perkalian sangat penting agar mempermudah siswa mempelajari materi-materi selanjutnya yang membutuhkan penguasaan fakta dasar. Pembelajaran fakta dasar perkalian merupakan salah satu tahap pembinaan keterampilan, kegiatan pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa terbiasa cepat dan tepat mengingat fakta, konsep, rumus-rumus atau teknik pemecahan masalah. Salah satu teknik pembinaan keterampilan adalah menggunakan permainan.⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang sulit menguasai fakta dasar perkalian.
2. Hanya terdapat 14 peserta didik dari 20 peserta didik yang menguasai fakta dasar perkalian.

Melihat gejala tersebut, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat meningkatkan kemampuan penguasaan fakta dasar perkalian siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Karena penerapan media pembelajaran yang tepat adalah langkah awal dalam mencapai tujuan awal yang diharapkan.

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan

⁴ Dana Arif Lukmana, "Strategi Membelajarkan Penguasaan Fakta Dasar Matematika((Mathematics Basic Fact Fluency) Siswa Sekolah Dasar)". Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol. 7 No. 2, oktober 2018, hlm. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model dan peta. Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkrit. Sehingga kita dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak usia dini, disesuaikan dengan taraf berfikir anaknya.⁵

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi pembelajaran perkalian yaitu permainan kartu domino. Yang mana kita ketahui anak sudah mengenal permainan domino secara umum. Melalui penerapan pembelajaran dengan permainan kartu domino ini siswa dapat belajar secara kongkrit. Permainan ini dapat mengisi waktu, mengubah tekanan tinggi dan menimbulkan minat.⁶ Permainan kartu domino ini merupakan sesuatu yang menyenangkan yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.

Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.⁷ Media pembelajaran kartu domino ialah media pembelajaran yang dibuat dengan mengadaptasi permainan kartu domino yang kemudian dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dalam hal ini permainan kartu domino yang dimodifikasi tersebut berbasis aplikasi, yaitu aplikasi *power point*. Kartu domino tersebut berisi fakta dasar perkalian, kemudian kartu domino tersebut dimasukkan ke dalam slide yang ada di dalam *power point*, sehingga dengan

⁵ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Op.Cit., hlm. 29.

⁶ Ismail,dkk. *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2000), hlm. 28.

⁷ Hestuaji, Y. Dkk, 2012, hlm. 12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan slide pada *power point* peserta didik dapat memainkan kartu tersebut. *Microsoft Powerpoint* adalah aplikasi milik *Microsoft office* selain *microsoft word* dan *microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft Powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik.⁸ Selama ini pendidik lebih cenderung menggunakan metode *drill* dalam mengajarkan fakta dasar perkalian kepada peserta didik.

Berdasarkan dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan gejala-gejala tersebut maka penulis dapat merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat validitas media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* terhadap penguasaan fakta dasar perkalian?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* tentang penguasaan fakta dasar perkalian?

⁸ Iyus Jayusman, “Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur”. *Jurnal Candrasangkala*. Vol. 3 No. 1, 2017, hlm. 38.



C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat mendeskripsikan tingkat kevalidan media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* terhadap penguasaan fakta dasar perkalian.
2. Dapat mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* tentang penguasaan fakta dasar perkalian.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, memberikan pengalaman kepada siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan data bagi guru untuk mengetahui pengembangan media kartu domino matematika berbasis aplikasi power point.
3. Bagi sekolah, sebagai proses peningkatan proses pembelajaran. Sehingga prestasi siswa meningkat dan kualitas sekolah semakin baik.
4. Bagi peneliti, penyelesaian studi di jurusan PGMI.

E. Penegasan Istilah

1. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁹

Kartu domino adalah Salah satu cara penyampaian bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam permainan kartu domino. Permainan terdiri dari kartu-kartu dimana dua persegi yang terhubung.¹⁰

Sama halnya dengan bermain domino biasa, alat peraga atau permainan domino ini dapat dilakukan oleh 2-4 orang. Setelah kartu pertama dilempar, kartu berikutnya akan mengikuti. Namun, jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang diwakili oleh lingkaran-lingkaran merah. Pada kartu domino kali ini, kartu tersebut berisi berbagai soal dan jawaban. Pada kartu domino ini, dibagi menjadi dua bagian yang sama, satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal dari kartu lain.¹¹

2. Fakta dasar perkalian didefinisikan sebagai hasil kali dua buah bilangan dari himpunan bilangan $[1,2,3,\dots,9]$ yang hasilnya paling tinggi adalah 81.¹²
3. Aplikasi power point adalah *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik

⁹ Rostina Sundayana, *Op.Cit.*, hlm. 4.

¹⁰ Sobel, Max A, dkk. *Mengajar Matematika*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hlm. 42.

¹¹ Rostina Sundayana, *Op.Cit.*, hlm. 153.

¹² Dana Arif Lukmana, *Op.Cit.*, hlm. 4

untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.¹³

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan berupa kartu yang disertai dengan materi perkalian dan gambar yang kemudian dimodifikasi dan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran matematika yang berbasis aplikasi *Microsoft Power Point* dan berbentuk sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh peserta didik. Produk ini dapat dimainkan menggunakan PC, Laptop dan android. Produk ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk menguasai fakta dasar perkalian yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Karena perkalian merupakan dasar dan langkah awal dalam mengerjakan soal-soal matematika.



¹³ Iyus Jayusman, *Op.Cit*

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Kartu Domino

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Geralach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Batasan lain AECT (*Association Of Education and Communication Technology, 1997*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media pengajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹⁴

Apabila kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1989) bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2002) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Di lain pihak, *National Education Association* (dalam sadiman, dkk., 1986) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik terletak maupun audio-visual dan peralatannya. Pengertian lain disebutkan bahwa pengertian media adalah sebuah alat

¹⁴ Rostina Sundayana, *Loc.Cit*, hlm. 4.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan atau berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.¹⁵

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton ada tiga fungsi utama media pembelajaran adalah untuk:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.

¹⁵ Rostina Sundayana, *loc.cit*, hlm. 6.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Menyajikan informasi, isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi, untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Live dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.
- 3) Fungsi kognitif bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.¹⁶

¹⁶ Rostina Sundayana, *loc.cit*, hlm. 8.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudy Brets mengklasifikasi media menjadi tujuh, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan sound slide.
- 3) Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Kartu domino termasuk jenis media pembelajaran berupa media cetak. Karena berbentuk kartu yang berisi materi dan gambar yang kemudian dicetak.

d. Syarat dan Kriteria Media Alat Peraga

Menurut Rusefendi ada beberapa persyaratan alat peraga antara lain:

- 1) Tahan lama.
- 2) Bentuk dan warnanya menarik.
- 3) Sederhana dan mudah dikelola.
- 4) Ukurannya sesuai.
- 5) Dapat menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk real, gambar, atau gambar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Sesuai dengan konsep matematika.
- 7) Dapat memperjelas konsep matematika dan bukan sebaliknya.
- 8) Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa.
- 9) Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi alat peraga.
- 10) Bila mungkin alat peraga tersebut bisa berfaedah lipat (banyak).¹⁷

e. Media Kartu Domino**1) Pengertian Kartu Domino**

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh guru untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran. Kartu domino cenderung mengarah kedalam pembelajaran yang bersifat permainan sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar (dalam Hestuaji, 2012). Sundayana (2013) mendefinisikan penggunaan media kartu domino dilakukan oleh 2-4 orang. Kartu domino matematika berisi berbagai soal dan jawaban, dengan membagi kartu menjadi dua bagian yang sama, yaitu satu bagian berupa soal, dan bagian lainnya merupakan jawaban untuk soal kartu lain.

Materi soal yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Tingkat kesulitan dalam permainan

¹⁷ Rostina Sundayana, *loc.cit*, hlm. 18.

ini harus disesuaikan dengan tingkat kelas, lebih tinggi kelasnya maka lebih sulit. Selain itu juga, memperhatikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Di samping itu juga, agar pembelajaran menjadi efektif dan tidak satu arah, perlu dilakukan pembatasan waktu bermain, dan sesuai bermain dilakukan tes sesuai dengan topik yang dipelajari.

Media kartu domino yang dibuat menyerupai kartu domino yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari, namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa digunakan sebagai alat edukatif untuk siswa SD. Perpaduan antara latihan dengan yang dikemas dalam kegiatan permainan kartu domino dapat memperkuat kemampuan mengingat dan mengembangkan informasi secara otomatis pada siswa. Teknisnya yaitu setelah kartu pertama dilempar, siswa diminta untuk memasang kartu-kartu tersebut antara soal dan jawabannya harus cocok atau disebut juga dengan memasang satu-satu kartu kemudian kartu berikutnya akan mengikuti.

Penggunaan kartu ini dianggap sangat efektif untuk guru agar dapat menciptakan suasana belajar matematika yang menyenangkan. Dalam suatu permainan tentu memiliki suatu aturan yang wajib dipatuhi oleh para pemain serta ada yang menang dan ada yang kalah. Justru hal tersebut dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan



untuk para siswa karna ada rasa untuk bersaing satu sama lain.¹⁸ Jadi, secara umum kartu domino adalah menyambungkan bagian kartu sesuai pasangan pada jumlah angka atau gambar yang tertera pada kartu domino.

2) Langkah-langkah Media Kartu Domino

Penggunaan media kartu domino, sangat mirip aturannya dengan ketika kita bermain domino. Yang perlu dilakukan guru adalah membuat ulang kartu domino sesuai isi materi ajar. Prosedur menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru membuat dan menyiapkan media pembelajaran kartu domino.
- b) Aktivitas permainan kartu domino sama dengan permainan remi. Namun secara detail, guru dapat membuat aturan yang akan digunakan siswa.

Contoh:

- 1) Siswa yang terlebih dahulu menyelesaikan permainan dapat ditetapkan sebagai pemenang, artinya mendapatkan poin sempurna.
- 2) Siswa menyelesaikan berikutnya sebagai pemenang kedua dan seterusnya.

¹⁸ Sumini, "Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VII mts Negeri Dumai". Jurnal Pajar(Pendidikan dan Pengajaran). Vol. 3, No. 1, 2019, hlm. 184-185.



- c) Aktivitas ini dilakukan secara *growing*.
- d) Aktivitas permainan kartu domino dapat dinilai secara langsung oleh guru.¹⁹

Selain itu, terdapat langkah-langkah yang sederhana dalam permainan kartu domino matematika sebagai berikut:

- a) Siapkan satu set kartu, yang berukuran A6 atau A7, masing-masing dibagi menjadi dua garis. Satu sisinya berisi pertanyaan, dan sisi lainnya jawaban. Pertanyaan dan jawabannya pada tiap kartu tidak sesuai.
- b) Membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil, yang masing-masing kelompok bisa terdiri dari 4 atau 6 orang.
- c) Kartu dikocok dan dibagikan kepada masing-masing siswa.
- d) Setiap orang dapat memulai permainan seperti bermain kartu domino pada umumnya.

Adapun langkah-langkah dalam permainan kartu domino matematika berbasis aplikasi *power point* ini, sebagai berikut:

- a) Pilih lah menu permainan untuk memulai permainan.
- b) Pilihlah perkalian yang akan kamu mainkan.
- c) Kartu-kartu perkalian akan muncul dilayar monitor.
- d) Klik kartu mana saja yang akan kamu mainkan terlebih dahulu.

¹⁹ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 258.



- e) Pilihlah kartu yang sesuai untuk menjadi pasangan dari kartu sebelumnya.
- f) Begitu seterusnya hingga semua kartu memiliki pasangan yang sesuai.
- g) Kamu bisa memilih menu back untuk kembali ke menu pilihan perkalian dan next untuk melanjutkan permainan ke perkalian selanjutnya.

3) Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino

a) Kelebihan

1. Ideal untuk sebuah topik yang baru disampaikan.
2. Dapat digunakan pada awal sebuah topik untuk mengetahui apa yang telah siswa ketahui.
3. Dapat digunakan di tengah sebuah topik untuk mengkonsolidasi ide-ide dasar dan menilai secara diagnostik pembelajaran itu sampai saat itu.
4. Kegiatan ini menuntut semua orang terlibat. Sehingga ini sangat membantu siswa pemalu ikut serta secara terbuka.
5. Bisa dimainkan menggunakan PC, Laptop dan android.

b) Kekurangan

1. Kegiatan ini berbeda dan menyenangkan, oleh karenanya materinya diharapkan lebih mudah diingat.



2. Lebih menuntut siswa berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung dan menerka.²⁰
3. Fitur-fitur dalam permainan kurang lengkap.

2. Fakta Dasar Perkalian

Fakta merupakan konvensi-konvensi (kesepakatan-kesepakatan) yang diungkap dengan simbol tertentu. Fakta dapat berupa simbol, ataupun rangkaian simbol. Dalam penelitian ini fakta atau kesepakatan seperti simbol bilangan “3” secara umum sudah dipahami sebagai bilangan “tiga”. Selain itu, fakta adalah konvensi (kesepakatan) dalam matematika seperti lambang, notasi, ataupun aturan seperti $5 + 2 \times 10 = 5 + 20$, di mana operasi perkalian didahulukan dari operasi penjumlahan. Jadi tidak benar bahwa $5 + 2 \times 10 = 7 \times 10$. Lambang “1” untuk menyatakan banyaknya sesuatu yang tunggal merupakan contoh dari fakta. Begitu juga lambang “+”, “-“, ataupun “ \times ” untuk operasi penjumlahan, pengurangan, ataupun perkalian. Seorang siswa dinyatakan telah menguasai fakta jika ia dapat menuliskan fakta tersebut dan menggunakannya dengan benar. Karenanya, cara mengajarkan fakta adalah dengan menghafal, drill, ataupun peragaan yang berulang-ulang.

Fakta dasar perkalian didefinisikan sebagai hasil kali dua buah bilangan dari himpunan bilangan 1 sampai 9 yang hasilnya paling tinggi adalah 81. Fakta dasar perkalian merupakan hasil perkalian dua buah bilangan 1 angka dengan yang hasilnya paling tinggi 81. Yang masuk fakta

²⁰ Paul Ginnis, *Trik dan Taktik Mengajar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hlm. 115-116.



dasar perkalian misalnya 5×5 , 6×7 , 9×9 dan lain-lain. Yang bukan merupakan fakta dasar misalnya 5×12 , 10×6 , dan lain. Perkalian dua buah bilangan dua angka atau lebih menggunakan cara bersusun panjang atau pendek membutuhkan kemampuan siswa menguasai fakta dasar perkalian.²¹

Gambar 2.1 fakta dasar perkalian

1	2	3	4	5
$1 \times 1 = 1$	$2 \times 1 = 2$	$3 \times 1 = 3$	$4 \times 1 = 4$	$5 \times 1 = 5$
$1 \times 2 = 2$	$2 \times 2 = 4$	$3 \times 2 = 6$	$4 \times 2 = 8$	$5 \times 2 = 10$
$1 \times 3 = 3$	$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$	$5 \times 3 = 15$
$1 \times 4 = 4$	$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	$4 \times 4 = 16$	$5 \times 4 = 20$
$1 \times 5 = 5$	$2 \times 5 = 10$	$3 \times 5 = 15$	$4 \times 5 = 20$	$5 \times 5 = 25$
$1 \times 6 = 6$	$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$
$1 \times 7 = 7$	$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	$5 \times 7 = 35$
$1 \times 8 = 8$	$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$
$1 \times 9 = 9$	$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$	$5 \times 9 = 45$
$1 \times 10 = 10$	$2 \times 10 = 20$	$3 \times 10 = 30$	$4 \times 10 = 40$	$5 \times 10 = 50$

6	7	8	9	10
$6 \times 1 = 6$	$7 \times 1 = 7$	$8 \times 1 = 8$	$9 \times 1 = 9$	$10 \times 1 = 10$
$6 \times 2 = 12$	$7 \times 2 = 14$	$8 \times 2 = 16$	$9 \times 2 = 18$	$10 \times 2 = 20$
$6 \times 3 = 18$	$7 \times 3 = 21$	$8 \times 3 = 24$	$9 \times 3 = 27$	$10 \times 3 = 30$
$6 \times 4 = 24$	$7 \times 4 = 28$	$8 \times 4 = 32$	$9 \times 4 = 36$	$10 \times 4 = 40$
$6 \times 5 = 30$	$7 \times 5 = 35$	$8 \times 5 = 40$	$9 \times 5 = 45$	$10 \times 5 = 50$
$6 \times 6 = 36$	$7 \times 6 = 42$	$8 \times 6 = 48$	$9 \times 6 = 54$	$10 \times 6 = 60$
$6 \times 7 = 42$	$7 \times 7 = 49$	$8 \times 7 = 56$	$9 \times 7 = 63$	$10 \times 7 = 70$
$6 \times 8 = 48$	$7 \times 8 = 56$	$8 \times 8 = 64$	$9 \times 8 = 72$	$10 \times 8 = 80$
$6 \times 9 = 54$	$7 \times 9 = 63$	$8 \times 9 = 72$	$9 \times 9 = 81$	$10 \times 9 = 90$
$6 \times 10 = 60$	$7 \times 10 = 70$	$8 \times 10 = 80$	$9 \times 10 = 90$	$10 \times 10 = 100$

3. Aplikasi Microsoft Power Point

a. Pengertian Microsoft Power Point

Microsoft Powerpoint adalah aplikasi milik Microsoft office selain microsoft word dan microsoft excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft Powerpoint menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Dengan fasilitas animasi sebuah slide bisa dimodifikasi

²¹ Dana Arif Lukmana, *loc.cit*, hlm. 6



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar menarik perhatian peserta didik. Begitu juga dengan adanya fasilitas front picture, sound dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi dengan baik. Menurut Sanaky media Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi yang ditampilkan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Sedangkan menurut Mardi mengemukakan bahwa Microsoft Powerpoint adalah salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

b. Fungsi *Microsoft Power Point*

Software Microsoft powerpoint sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi. Dalam *Microsoft powerpoint*, kita dapat memasukan elemen-elemen seperti front picture, sound dan effect yang dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus dan menarik, yaitu elemen yang sangat mudah untuk di mengerti oleh Peserta didik. Dengan menggunakan powerpoint menjadikan siswa lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang dilakukan didalam kelas guna tercapainya tujuan pembelajaran.²²

c. Keunggulan *Microsoft Power Point*

Sanaky mengungkapkan bahwa aplikasi PowerPoint mempunyai keunggulan, diantaranya adalah:

²² Iyus Jayusman, *loc.Cit.*, hlm. 40.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

d. Kelemahan *Microsoft Power Point*

Menurut Sanaky mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, PowerPoint juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- 2) Memerlukan perangkat keras (Komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan yang matang.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Diperlukan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer Powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 5) Menurut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer Powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.



- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.²³

4. Teori warna

a. Pengertian Warna

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna. Prawira menjelaskan bahwa: “Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya.” Kemudian Sanyoto mendefinisikan, “Warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.” Nugraha mengatakan bahwa “Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya.” Selanjutnya, Laksono mengemukakan bahwa “Warna yang kita lihat merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan.”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada tiga unsur yang penting dari pengertian warna yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Dengan demikian, warna dapat didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Berdasarkan dari asal kejadiannya, warna menurut Sanyoto dibagi menjadi dua, yaitu warna additive dan subtractive. Warna

²³ Iyus Jayusman, *Loc.Cit.*, hlm. 48.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

additive adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna subtractive adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen. Lebih lanjut Nugraha menjelaskan bahwa “Warna ditinjau dari dua sudut pandang, pertama dari kaidah ilmu fisika dan kedua dari kaidah ilmu bahan”. Kejadian warna ini diperkuat dengan hasil temuan Newton yang mengungkapkan bahwa “Warna merupakan suatu fenomena alam yang berupa cahaya dan mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen”.

Atas dasar itu dapat disimpulkan bahwa warna menurut kejadiannya adalah yang berasal dari cahaya langsung dan ada juga dari pigmen. Menurut Prawira yang dimaksud dengan pigmen adalah pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Untuk menyederhanakan warna-warna yang ada di alam, seorang ahli bernama Brewster pada tahun 1831 mengelompokkan warna berdasarkan temuannya, sehingga lahirlah teori yang dinamakan teori Brewster. Teori Brewster mengemukakan bahwa, “Warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral”. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna “Brewster”.

b. Warna Premier

Warna primer adalah warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster menjelaskan bahwa “Warna primer adalah warna-warna



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer. Lebih lanjut Nugraha menjelaskan bahwa “Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna Merah, Kuning dan Hijau”. Namun dalam penelitian lebih lanjut, Nugraha mengatakan tiga warna primer yaitu:

- 1) Merah (seperti darah).
- 2) Biru (seperti langit atau laut).
- 3) Kuning (seperti kuning telur).

Hal ini kemudian dikenal sebagai pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tersier. Akan tetapi secara teknis, warna merah, kuning dan biru sebenarnya bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning dan cyan. Oleh karena itu apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan cyan.

c. Warna Campuran

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru. Teori Blon



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membuktikan bahwa “Campuran warna-warna utama menghasilkan warna-warna kedua (sekunder). Dengan demikian sangat jelas, warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer.

d. Warna Tersier

Warna tersier pada awalnya dicetuskan merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Ini akan menghasilkan warna putih atau kelabu, dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu atau hitam. Pengertian seperti ini masih umum dalam banyak tulisan-tulisan teknis.

e. Warna Netral

Warna netral merupakan campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras dalam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam. Sejalan dengan teori Brewster, Munsell (dalam Prawira) mengemukakan teorinya bahwa: “Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila dua warna primer masing-masing di campur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna ketiga

atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.²⁴

Tabel 2.1
Kesesuaian penggunaan warna

Latar belakang	Warna yang disarankan	Warna yang dihindari
Biru tua	Kuning, orange pucat, putih, biru lembut	Orange terang, merah, hitam
Hijau tua	Merah muda, putih	Orange terang, merah, hitam
Kuning pucat	Warna sedang hingga biru tua, hingga ungu tua, hitam	Putih, warna-warna terang, warna-warna yang relatif memiliki bayangan terang
Hijau pucat	Hitam, hijau tua	Merah, kuning, putih, warna-warna yang relatif memiliki bayangan terang
Putih	Hitam, hingga warna-warna yang tidak terlalu gelap	Warna-warna terang khususnya warna kuning

Tabel 2.2
Warna-warna yang bervariasi dengan emosi

Warna	Asosiasi
Merah muda	Kedekatan, kelembutan, feminisme
Merah	Cinta, kemarahan, kekuatan, kejantanan
Ungu	Melankolis, kegilaan
Violet	Mistis, meditasi, kecemburuan, rahasia
Nila	Nostalgia, mimpi, fantasi
Hijau	Harapan, kelembutan, kesegaran, muda
Kuning	Humor, terbuka, optimistis
Orange	Dinamis, kekuatan, stimulasi
Hitam	Kematian, putus asa, pemberontakan, kecanggihan
Putih	Kehidupan, kesucian, keadaan tidak berdosa
Abu-abu	Takut, keraguan, ketenangan
Coklat	Kepadatan, kejujuran, alami
Biru	Spiritual, kedalaman, kedewasaan, ketidakterbatasan.

²⁴ Prawira, S.D. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: 1999, hlm. 4





5. Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf dan penggunaan huruf dalam aplikasi desain komunikasi visual. Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks adalah ukuran huruf, jenis huruf, huruf besar, huruf kecil, pemberian warna, spasi, judul teks, *outline*, *heading*, *sequencing list*, *number in teks*, panjang paragraf, panjang kalimat, panjang kata dan mengklarifikasi teks.²⁵

Tabel 2.3
Faktor yang dipertimbangkan untuk memilih *typeface*

Kepantasan jenis huruf	Desain untuk pokok bahasan Kesesuaian tipe yang bisa digunakan: <i>Child care centre</i> <i>Painter and decorator</i> <i>Informal formal</i> <i>Book shop</i>
Desain dasar untuk huruf	Pilihlah jenis huruf yang seimbang, sehingga tampak baik. Misalnya: <i>Avant garde</i> <i>Times new roman</i> <i>Helvetica black</i> <i>Garamond bold</i>

6. Teori audio

Penyajian *audio* merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik

²⁵ Rob Philips. Teori Warna dan Desain. (Bandung: Alfabeta.1997) hlm. 87



suatu gambar misalnya musik dan suara efek. Contoh musik yang sebaiknya digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

a) Musik sebagai pembukaan

Musik yang tepat bila digunakan pada waktu yang sesuai akan sangat membantu mempengaruhi *mood* dan atmosfir belajar.

Contoh musik:

- | | |
|--|--------------------------------|
| a. <i>Sonata for Two Pianos in D</i> | <i>Wolfgang Amadeus Mozart</i> |
| b. <i>Paganini for Two</i> | <i>Nicolo Paganini</i> |
| c. <i>The Universal (The great escape)</i> | <i>Blur</i> |

b) Musik untuk memperbaiki dan meningkatkan *mood*.

Musik dapat digunakan untuk membuat perubahan *mood* dan suasana di kelas.

Contoh musik:

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| a. <i>Tubthumping</i> | <i>Chumbawamba</i> |
| b. <i>Greatest Hist</i> | <i>Gipsy Kings</i> |

c) Musik untuk membangkitkan semangat dan energy.

Contoh musik:

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| a. <i>Sonata in C Major</i> | <i>Wolfgang Amadeus Mozart</i> |
| b. <i>The Final Count Down Europe</i> | |

d) Musik untuk membantu dan mengarahkan visualisasi.

Contoh musik:

- | | |
|--|--------------------------------|
| a. <i>Air (Suite for Orchestra no 3)</i> | <i>Johan Sebastian Bach</i> |
| b. <i>Clarinet Quintet in A</i> | <i>Wolfgang Amadeus Mozart</i> |



e) Musik menemani kegiatan fisik untuk membantu sinkronisasi otak.

Contoh musik:

- | | |
|----------------------------|--|
| a. <i>Lets Twist Again</i> | <i>Chubby Checker</i>
(<i>Hawaii 5.0 Rock N'Roll party</i>) |
| b. <i>Dancing Queen</i> | <i>ABBA</i> |
| c. <i>La Bamba</i> | <i>Los Lobos</i> |

f) Musik untuk penutup.

Contoh musik:

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| a. <i>We Are the Champion</i> | <i>Queen</i> |
| b. <i>Celebration</i> | <i>Fun factory</i> |

7. Teori image

Secara umum *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar yang merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai karena merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti. Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu; sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah.²⁶

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desty Dyah Wardani yang berjudul "Pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran IPA

²⁶ Rob Philips, Ibid.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

materi struktur akar dan batang tumbuhan untuk siswa kelas IV SD.” Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa, media kartu domino modifikasi sangat baik dan layak digunakan pada pembelajaran IPA untuk materi struktur akar dan batang tumbuhan. Terdapat perbedaan penelitian dengan peneliti yaitu Desty Dyah Wardani mengembangkan kartu domino pada pembelajaran IPA kelas IV SD yang dicetak, sedangkan peneliti mengembangkan kartu domino pada pembelajaran Matematika kelas III SD berbasis aplikasi power point. Namun, unsur korelevannya dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media kartu domino.²⁷

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yasa Umami Setiawan, Indhira AsihVivi Yandari, Aan Subhan Pamungkas yang berjudul “Pengembangan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV SD.” Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa, media pembelajaran kartu domino pecahan sangat layak digunakan dilihat dari segi media maupun materi, respon dan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran kartu domino pecahan menunjukkan respon dan pemahaman sangat baik. Terdapat perbedaan penelitian dengan peneliti yaitu mengembangkan kartu domino untuk materi pecahan kelas IV SD yang dicetak, sedangkan peneliti mengembangkan kartu domino untuk materi perkalian kelas III SD berbasis aplikasi power point. Namun, unsur

²⁷ Desty Dyah Wardani, “Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. 2017, hlm. 132.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kerelevannya dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media kartu domino.²⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sundus Fairrosa, Novi Prayekti, Rachmaniah M. Hariastuti yang berjudul “Pengembangan media permainan matematika berbasis kartu domino pada materi eksponen.” Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa, media kartu domino termasuk dalam kategori valid dan media kartu domino sangat baik digunakan. Terdapat perbedaan penelitian dengan peneliti yaitu mengembangkan kartu domino pada materi eksponen yang dicetak, sedangkan peneliti mengembangkan kartu domino pada materi perkalian yang berbasis aplikasi power point. Namun, terdapat kerelevannya dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media kartu domino.²⁹
4. Penelitian yang dilakukan oleh Kristian Tantra Sidarta, Tri Nova Hasti Yuniarta yang berjudul “ Pengembangan kartu domino (domino matematika trigono) sebagai media pembelajaran pada mata kuliah trigonometri.” Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pengembangan kartu domino dengan model pengembangan ADDIE ini telah menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis untuk digunakan pada mata kuliah trigonometri. Kartu domino layak digunakan sebagai media latihan soal mandiri bagi mahasiswa. Media kartu domino ini dinilai baik

²⁸Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Pamungkas Aan Subhan, “Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 12, No. 1, Juni 2020, hlm. 74.

²⁹Sundus Fairrosa, Novi Prayekti dan Rachmania M. Hariastuti. “Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen”. Vol. 2, No. 2, 2018, hlm. 63.

untuk dikembangkan pada materi-materi matematika yang lainnya. Terdapat perbedaan penelitian dengan peneliti yaitu mengembangkan kartu domino pada materi trigonometri di jenjang perkuliahan, sedangkan peneliti mengembangkan kartu domino pada materi perkalian di kelas III SD yang berbasis aplikasi power point. Namun, terdapat korelevannya dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media kartu domino.³⁰



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁰ Kristian Tantra Sidarta, Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigono) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 1, Januari 2019, hlm. 74-75.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media kartu domino matematika berbasis aplikasi *microsoft power point* untuk meningkatkan penguasaan fakta dasar perkalian.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada beberapa orang siswa SD Islam As-Shofa Pekanbaru. Waktu penelitian dan pengumpulan data ini direncanakan selama dua bulan yang akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni tahun ajaran 2021/2022.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Sedangkan menurut Sukmadinata *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Kemudian menurut Sugiyono metode *Research & Development* adalah metode penelitian



yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru dalam bidang keahlian tertentu yang bertujuan untuk melihat keefektifan dari produk tersebut.³¹

D. Model Pengembangan

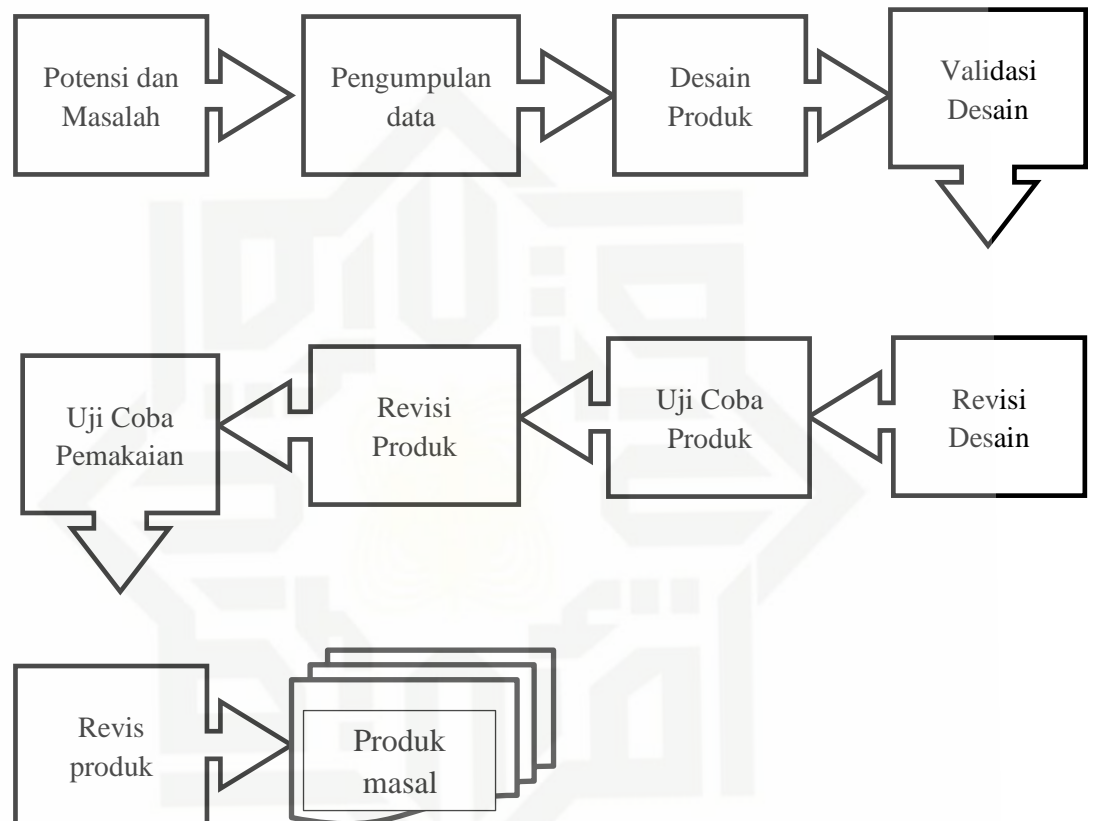
Hasil dari penelitian ini nantinya adalah berupa produk media komik materi sumber daya alam. Dari banyak model penelitian dan pengembangan yang ada, yang secara khusus mengarah kepada bidang pendidikan, khususnya pembelajaran adalah model R&D yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono.

Berikut ini adalah langkah utama penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* yaitu:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk

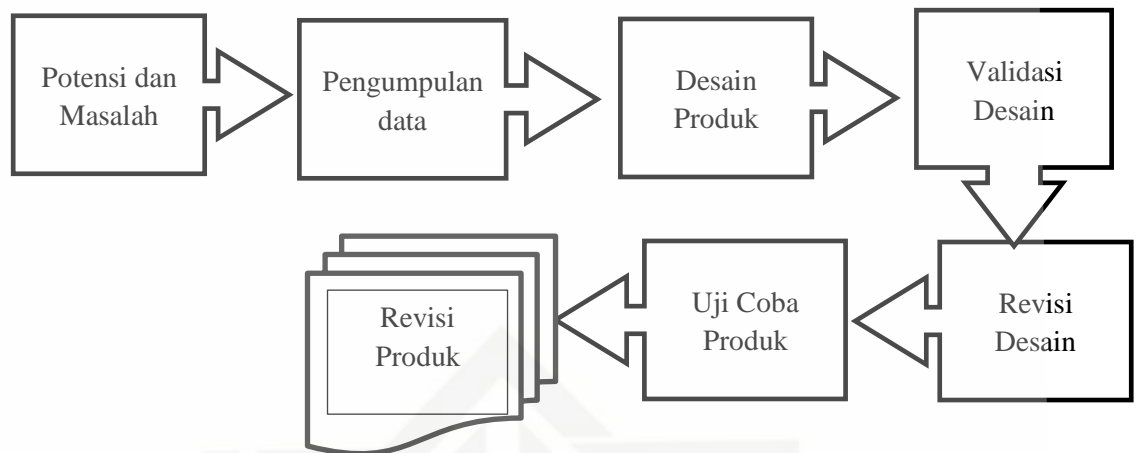
³¹ Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hlm 8

8. Uji coba pemakaian
9. Revisi produk
10. Produksi masal



Gambar 3.1: langkah-langkah penggunaan metode Research and Development

Dari langkah-langkah penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall diatas, penulis hanya menggunakan tujuh langkah saja. Hal ini dikarenakan dengan tujuh langkah tersebut telah menjawab rumusan masalah yang ditulis oleh peneliti. Adapun tujuh langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu:



Gambar 3.2: langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti.³²

E. Prosedur Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan. Bentuk analisis kebutuhan yang dilakukan adalah observasi kegiatan pembelajaran di SD/MI dan melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas III SD/MI dan beberapa peserta didik. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran dan mengetahui media pembelajaran yang ada di sekolah.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan sumber referensi untuk menunjang pembuatan media kartu domino untuk materi perkalian. Peneliti mengumpulkan materi pokok dilakukan dengan menggunakan sumber-sumber yang sudah ada, serta memanfaatkan download dari

³² Budiyo Saputro, *Ibid*, hlm. 9



internet dan referensi lainnya, buku serta jurnal tentang pengembangan media.

3. Desain Produk

Setelah data yang dikumpulkan dirasa telah cukup, peneliti kemudian melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai, menentukan indikator pencapaian kompetensi yang akan dikembangkan dalam bentuk media kartu domino, selanjutnya membuat konsep media kartu domino, setelah itu peneliti membuat gambar dan warna yang sesuai untuk kartu domino.

4. Validasi Desain

Produk yang telah dirancang oleh pengembang membutuhkan masukan perbaikan secara konseptual dan praktikal. Validasi desain merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Uji validasi terdiri dari dua jenis, yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media bertujuan mengetahui kelayakan media kartu domino materi perkalian sedangkan validasi ahli materi bertujuan mengetahui kelayakan materi, dan berbagai hal terkait materi yang terdapat dalam media kartu domino yang dikembangkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Revisi Desain

Produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti agar menghasilkan produk yang sesuai dengan masukan validator. Setelah diperbaiki, produk kembali divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar data diuji cobakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk selesai, langkah selanjutnya ialah melakukan uji coba produk. Uji coba produk bertujuan menilai apakah media yang dikembangkan dalam menyampaikan materi perkalian lebih efektif dan bermanfaat atau tidak dibandingkan dengan bahan pembelajaran yang telah digunakan pendidik sebelumnya. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan kepada 20 orang peserta didik kelas III SD Islam As-shofa Pekanbaru. Setelah peserta didik menggunakan media kartu domino materi perkalian, mereka diberikan angket respon untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media kartu domino materi perkalian.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk, apabila respon dari peserta didik memperoleh hasil persentase sangat baik, maka dapat dikatakan bahwa media kartu domino materi perkalian telah selesai dikembangkan dan menghasilkan produk akhir. Namun apabila hasil persentase belum baik maka hasil uji coba dijadikan bahan perbaikan untuk penyempurnaan

media kartu domino materi perkalian agar menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.³³

F. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media kartu domino ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk yang dikembangkan. Data ini berupa lembar validasi dan angket yang diisi ahli media, ahli materi, dan peserta didik SD Islam As-Shofa. Sedangkan data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap kartu domino yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji produk.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket digunakan untuk mengetahui penguasaan fakta dasar peserta didik kelas III SD Islam As-Shofa.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi yang dimaksud adalah lembaran-lembaran penilaian yang digunakan untuk menilai instrumen produk yang dikembangkan. Lembar validasi disusun berdasarkan format angket yang

³³ Budiyo Saputro, *Ibid.*





ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari validator digunakan sebagai patokan bahwa media sudah valid atau belum.

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.³⁴

H. Instrumen Penelitian

Sugiono mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian. Jadi, instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan pada waktu meneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa angket analisis data uji validasi dan angket analisis data uji coba produk.³⁵

Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Lembar Uji Validasi

Angket uji validasi adalah gambaran penelitian secara umum dari validator mengenai media pembelajaran (lembar validasi). Lembar validasi memiliki fungsi untuk mengetahui kelayakan serta kriteria kesesuaian media yang telah dirancang oleh peneliti.

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 201

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*. (Bandung: Alfabeta. 2019), hlm 211



a) **Kisi-kisi lembar validasi media kartu domino dilihat dari aspek media.**

Tabel 3.1
Kisi-kisi lembar validasi media kartu domino
dilihat dari aspek media.

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Media	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Ketepatan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan	1
		Ketepatan jenis huruf	1
		Ketepatan pemilihan warna background pada powerpoint dengan warna background kartu domino	1
		Ketepatan ukuran huruf dan angka	1
		Ketepatan warna huruf dan angka	1
		Ketepatan ukuran kartu domino	1
		Ketepatan pemilihan musik pengiring	1
		Ketepatan tata letak (lay out)	1
		Media kartu domino sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD/MI	1

b) **Kisi-kisi lembar validasi media kartu domino dilihat dari aspek materi.**

Tabel 3.2
Kisi-kisi lembar validasi media kartu domino dilihat
dari aspek tampilan.

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian latihan dengan materi	1
		Kesesuaian tes diakhir pembelajaran dengan kompetensi dasar	1
		Interaksi antara peserta didik dengan media kartu domino matematika perkalian	1
2.	Materi/Kebenaran isi	Kebenaran isi materi yang disajikan	1
		Kebenaran pemberian contoh	1
		Kesesuaian umpan balik	1



2. Angket Uji Coba Produk

a) Kisi-kisi angket uji coba produk dilihat dari respon peserta didik.

Tabel 3.3
Kisi-kisi angket uji coba produk dilihat
dari respon peserta didik

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Peserta didik merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian	1
		Peserta didik tidak merasa bosan menggunakan media kartu domino perkalian	1
		Penyajian materi menarik	1
		Penyajian materi mudah dimengerti oleh peserta didik	1
		Penyajian materi yang berurutan	1
		Peserta didik terlibat langsung dalam penggunaan media	1
		Pemberian tes untuk mengukur kemampuan peserta didik	1
2.	Media	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik	1

I. Teknik Analisis Data

Patton mengatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan dasar. Menurut Sugiono analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui hasil-hasil catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam bentuk kategori, menyusun kedalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.³⁶ Teknik analisis data

³⁶ Sugiono, *Ibid.*

yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data uji validasi dan analisis data uji coba produk.

1. Analisis data uji validasi

Menurut sugiono validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dalam pengembangan media kartu domino ini, validitas dimaksud untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan kesesuaian dengan materi berdasarkan standard isi dan indikator pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan media tersebut. Angket yang digunakan yaitu skala likert yang terdiri dari lima kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4
Pedoman skala likert menurut Sugiono

5 =	Sangat setuju/selalu/sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
4 =	Setuju/baik/sering/positif/ sesuai/ mudah/ layak/sangat bermanfaat/ sangat memotivasi
3 =	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral/ cukup setuju/cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
2 =	Tidak setuju/ hamper tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
1 =	Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat kurang paham/ sangat kurang layak/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi.

Data dari angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah angket





terkumpul, maka akan dihitung persentase dari tiap-tiap butir pertanyaan pada angket dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta

Tabel 3.5
Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Kriteria
81-100%	Sangat Baik	Media sangat layak, media sangat menarik, media tidak perlu revisi.
61-80%	Baik	Media layak, media menarik, media tidak perlu direvisi.
41-60%	Cukup	Media kurang layak, media kurang menarik, media perlu direvisi.
21-40%	Kurang	Media tidak layak, media tidak menarik, media perlu direvisi.
<21%	Kurang Sekali	Media sangat tidak layak, media sangat tidak menarik, media perlu direvisi.

Sebuah media pembelajaran yang dikembangkan akan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran apabila persentase yang diperoleh dari proses validitas lebih dari 61%. Sehingga produk dapat digunakan sebagai media pembelajaran kartu domino kelas III SD/MI berbasis aplikasi power point.



2. Analisis data uji coba produk

Analisis data uji coba produk diperoleh dari angket yang diisi oleh peserta didik. Data angket peserta didik dianalisis untuk mengetahui respon peserta didik terkait kelayakan media yang dikembangkan. Jawaban angket respon peserta didik menggunakan angket skala Guttman yang digunakan terdiri dari dua kategori jawaban “ya” dan “tidak” dengan memberikan tanda ckecklist (✓) seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Pedoman Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	Skor 1	Ya
2.	Skor 0	Tidak

Anaslis data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan dari peserta didik dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 = Konstanta³⁷

Tabel 3.7
Tingkat respon peserta didik

No.	Persentase	Kriteria
1.	0%-50%	Kurang bagus
2.	50%	Cukup bagus
3.	50%-100%	Sangat bagus

³⁷ Sugiono, *Ibid.*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasil produk media kartu domino matematika materi perkalian menggunakan aplikasi *microsoft power point* yang valid. Tingkat kevalidan ini didasarkan pada penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mencakup aspek tampilan didapatkan hasil 86% dengan kriteria “sangat baik”, sedangkan penilaian pada ahli materi mencakup 2 aspek yaitu aspek pembelajaran didapatkan hasil 91,42% dan aspek materi/kebenaran isi didapatkan hasil 73,33%. Dari kedua aspek tersebut didapatkan hasil dengan persentase 86% dengan kriteria “sangat baik”.
2. Berdasarkan hasil uji coba produk didapatkan respon peserta didik menggunakan media kartu domino matematika materi perkalian berbasis aplikasi *microsoft power point* diperoleh hasil dengan persentase 91,1% dan termasuk kedalam kriteria “sangat bagus”.



B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut ini:

1. Peneliti menyarankan kepada pendidik di SD Islam As-Shofa khususnya dan kepada seluruh pendidik di SD/MI umumnya, agar media ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian.
2. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media kartu domino ini dengan menggunakan model Borg and Gall sampai pada tahap uji coba pemakaian hingga tahap produk masal, karena peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tujuh tahap saja.
3. Peneliti juga menyarankan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media kartu domino ini dengan menggunakan aplikasi lain yang lebih kreatif lagi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Haryani, Mimi. 2014. *Konsep Dasar Matematika*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Sundaya, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Lukmana, Dana Arif. 2018. *Strategi Membelajarkan Penguasaan Fakta Dasar Matematika (Mathematics Basic Fact Fluency) Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol. 7 No. 2.
- Ismail,dkk. 2000. *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hestuaji, Y. Dkk, 2012
- Rahman, Arif Aulia dan Yulia Amalia. 2019. *Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA. Vol. 9 No. 2.
- Max A, Sobel dkk. 2004. *Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Sumini. 2019. *Penggunaan Media Edukatf Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VII mts Negeri Dumai*. Jurnal Pajar(Pendidikan dan Pengajaran). Vol. 3, No. 1.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Jayusman, Iyus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur*. Jurnal Candrasangkala. Vol. 3 No. 1.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Wardani, Desty Dyah. 2017. *Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran IPA Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Rob Philips, 1997: 87
- Setiawan, Yasa Umami, Indhira Asih Vivi Yandari, dan Pamungkas Aan Subhan. 2020. *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 12, No. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Fairosa, Sundus, Novi Prayekti dan Rachmania M. Hariastuti. 2018. *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen*. Vol. 2, No. 2.

Sidarta, Kristian Tantra, Tri Nova Hasti Yuniarta. 2019. *Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri*”. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 9 No. 1.

Prawira, S.D. 1999. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud.

Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Sugiono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

UIN SUSKA RIAU

SILABUS

TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Nama Sekolah : SD Islam As-Shofa Pekanbaru

Kelas / Semester: III / 1

Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup

SUB TEMA 3 PB 1		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan ayam. <input type="checkbox"/> Menuliskan tahapan pertumbuhan dan perkembangan ayam.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar pertumbuhan dan perkembangan ayam. ▪ Berdiskusi tentang pengalaman dan pengetahuan tentang pertumbuhan dan perkembangan ayam. Communication ▪ Menuliskan beberapa hewan yang memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan ayam misalnya badannya berbulu, memiliki paruh, memiliki sayap, kakinya dua, dan berkembang biak dengan cara bertelur. Mandiri
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		

Matematika		
3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kembali mengenai cara menyelesaikan soal-soal perkalian.
4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		
SBdP		
3. Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.	<input type="checkbox"/> Menggambar hewan sesuai imajinasi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati gambar dekoratif hewan. ▪ Sebelum siswa berlatih menggambar dekoratif dengan tema ayam dan induk ayam, siswa berlatih membuat garis lengkung dan zigzag terlebih dahulu dengan cara menebalkan garis. ▪ Berlatih menggambar induk dan anak ayam. ▪ Mewarnai gambar hasil karyanya.
4. Membuat karya dekoratif.		
SUB TEMA 3 PB 2		
Bahasa Indonesia		
3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi pertumbuhan dan perkembangan kucing. <input type="checkbox"/> Menjawab pertanyaan tentang pertumbuhan dan perawatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiskusi mengenai salah satu isi teks yang menyampaikan bahwa anak kucing Siti berwarna macam-macam. Communication

lingkungan.	kucing sesuai teks.	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan berbagai hewan yang memiliki kesamaan ciri dengankucing.Mandiri Kucing memiliki ciri-ciri kulit berambut, berkembang biak dengan cara melahirkan, menyusui, dan berkaki empat.
4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.	<input type="checkbox"/> Berdiskusi tentang perbedaan warna anak kucing. <input type="checkbox"/> Menulis hewan yang memiliki kemiripan dengan kucing.	
PPKn		
1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	<input type="checkbox"/> Memberikan pendapat tentang sikap saling membantu teman.	<ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan pendapat tentang sikap yang harus dilakukan saat melihat perbedaan di depan teman-temannya.Communication Diingatkan bahwa saling menghargai dan menyayangi adalah sikap yang harus dilakukan. Semua perbedaan ini diciptakan oleh Tuhan yang harus kita syukuri sebagai ucapan terima kasih kita padaNya.
2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.		
PJOK		
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<input type="checkbox"/> Berlatih mempraktikkan gerak kombinasi lari dan lompat.	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih menirukan gerak kuda saat berlari dan melompat. Mengevaluasi diri masing-masing

4.1	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.		mengenai batas kemampuan melompat.
SUB TEMA 3 PB 3			
Bahasa Indonesia			
3.4	Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	<input type="checkbox"/> Mengidentifikasi dan menuliskan jenis ikan dan ciri-cirinya.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks tentang ciri-ciri ikan. ▪ Berdiskusi mengenai berbagai jenis ikan yang pernah dilihatnya. Communication ▪ Menuliskan minimal 5 informasi tentang jenis-jenis ikan dan ciri-cirinya. Mandiri ▪ Menceritakan hasil wawancara terhadap teman tentang jenis-jenis ikan yang pernah dilihatnya. Communication
4.4	Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.		
Matematika			
3.1	Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.	<input type="checkbox"/> Menyelesaikan soal perkalian.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kembali langkah-langkah dalam menyelesaikan soal pembagian. ▪ Berlatih dengan soal yang diberikan guru. Critical Thinking and Problem Solving
4.1	Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.		

SBdP		
3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif.	<input type="checkbox"/> Menghias gambar dekoratif ikan dengan menggunakan garis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati contoh gambar dekoratif hewan. Communication
4.1 Membuat karya dekoratif.		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati garis dan warna yang ada pada gambar dekoratif ikan. ▪ Berlatih menghias gambar ikan dengan berbagai macam garis mengikuti contoh. Creativity and Innovation ▪ Mewarnai gambar agar lebih menarik.

Mengetahui
Kepala SD Islam As-Shofa Pekanbaru

Drs. Kamil Malano
NIP.

Penunangan Baru,20.....
Guru Kelas III

HASNETI, S.Pd
NIP.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Islam As-Shofa Pekanbaru
Kelas / Semester : III / 1
Tema 1 : Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup
Sub Tema 3 : Pertumbuhan Hewan
Alokasi Waktu : 1 Minggu

Matematika :

A. Kompetensi Dasar :

KD 3.1 : Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah

B. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat mengingat kembali mengenai cara menyelesaikan soal-soal perkalian.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

- a. Guru menyapa dan mengabsen siswa melalui Zoom meeting.
- b. Guru dan siswa membaca doa

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa mendengarkan appersepsi tentang topik yang sesuai.
- b. Guru mengajak siswa berlatih menghafal perkalian.
- c. Siswa menyaksikan penyajian materi melalui PPT tentang perkalian.
- d. Guru mengajak siswa berdiskusi, membahas soal soal yang di sajikan pada PPT.
- e. Guru mengevaluasi jawaban siswa, bersama membuat kesimpulan.
- f. Siswa mengerjakan soal pada LKS ,sesuai petunjuk guru.
- g. Refleksi, umpan balik, kegiatan tindak lanjut.
- h. Menyampaikan rencana kegiatan berikutnya.

3. PENILAIAN

Penilaian Sikap : Observasi melalui foto kegiatan yang dikirimkan.

Penilaian Pengetahuan : LKS Tematik halaman 75 kegiatan 3.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Drs Kamil Malano

Guru Kelas III

Murti Leni, S.Pd





**Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Aplikasi *Power Point*
Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkuliahan Pada Siswa Kelas III SD
ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU**

(Ahli Media)

Nama Validator : Heldaanita, S.Pd.I., M.Pd.
Profesi : Dosen APE (Alat Permainan Edukatif)
Instansi : PLAUD FTK UIN SUSKA RIAU
Hari/Tanggal : KAMIS / 10 JUNI 2021

A. Petunjuk Pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi dan tampilan media.
2. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
3. Memberikan nilai berupa tanda (✓) yang tersedia di aspek penilaian dengan kategori penilaian yang ditentukan dibawah ini :

Skor	Kategori
1	Sangat kurang layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

4. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan keterkaitan media.
5. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf ahli media

B. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓
2.	Ketepatan pemilihan warna background kartu domino dengan warna tulisan					✓



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Ketepatan jenis huruf				✓	
4.	Ketepatan pemilihan warna background pada power point dengan warna background kartu domino				✓	
5.	Ketepatan ukuran huruf dan angka				✓	
6.	Ketepatan warna huruf dan angka				✓	
7.	Ketepatan ukuran kartu domino				✓	
8.	Ketepatan pemilihan musik pengiring				✓	
9.	Ketepatan tata letak (lay out) kartu domino				✓	
10.	Media kartu domino sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III SD/MI					✓

C. Kritik dan saran

Media sudah dikembangkan dengan baik, namun akan lebih baik jika fitur-fitur validasi kebenaran penyelesaian soal lebih dikembangkan lagi.

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak digunakan pada pembelajaran SD/MI tanpa revisi
2. Layak digunakan pada pembelajaran SD/MI dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan pada pembelajaran SD/MI

(*) Lingkari salah satu

Pekanbaru, 10 Juni 2021

Ahli Media

Heldanita
 (Heldanita, S.Pd.T, M.Pd.)



**Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Aplikasi *Power Point*
Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perklian Pada Siswa Kelas III SD
ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU**

(Ahli Materi)

Nama Validator : Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd
Profesi : Dosen
Instansi : UIN Suska Riau
Hari/Tanggal : Senin / 7 Juni 2021

A. Petunjuk Pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama isi dan tampilan media.
2. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
3. Memberikan nilai berupa tanda (✓) yang tersedia di aspek penilaian dengan kategori penilaian yang ditentukan dibawah ini:

Skor	Kategori
1	Sangat kurang layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

4. Memberikan catatan-catatan khusus tentang kekurangan atau perbaikan materi
5. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan materi dan validasi akhir dengan paraf ahli materi

B. Aspek penilaian

1. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi					✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
3.	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
5.	Kesesuaian latihan dengan materi				✓	
6.	Kesesuaian tes diakhir pembelajaran dengan kompetensi dasar				✓	
7.	Interaksi antara peserta didik dengan media kartu domino matematika perkalian				✓	

2. Aspek Materi/Kebenaran Isi

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kebenaran isi materi yang disajikan			✓		
2.	Kebenaran pemberian contoh				✓	
3.	Kesesuaian umpan balik				✓	

C. Kritik dan Saran

- Lihat lagi konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang : $4 \times 2 = 4 + 4$ atau $2 + 2 + 2 + 2$?

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak digunakan pada pembelajaran SD/MI tanpa revisi
 2. Layak digunakan pada pembelajaran SD/MI dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan pada pembelajaran SD/MI
- (*) Lingkari salah satu

Pekanbaru, 8 Juni 2021

Ahli Materi

(Mimi Hariyani, S.Pd, M.Pd)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Afiadh Naisyah Mahardika
 Kelas/Semester : III / 2
 Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : AILSYAH NASHWANIDA
 Kelas/Semester : III / 2
 Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat anda.
3. Setiap anda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian		✓
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : aisyahra wafa azzalia
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak cipta ini dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama

: amelia rahmadhany nasir

Kelas/Semester

: 11 / 2

Hari/Tanggal

: Senin / 11 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Aqel Azka Fikri
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin / 11 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian		✓
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : ARIAH ZAKIYA ROSA

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN Suska Riau



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : calysta kanaka nussyahid

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : Senin / 14 juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap
Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point**

Nama : CUB Hafsa Alya Ammata

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : Senin 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan		✓
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran		✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Fadel Muhammad dzakwan

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : Sabtu 14 Juni 2021

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian		✓
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti		✓
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian		✓
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas		✓
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan		✓
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Fayzah Sakinah ulya
Kelas/Semester : 3 / 2
Hari/Tanggal : Senin 14 Juni 2021
Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Diduduki UIN-Suska-Riau
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Fazila Raisa Irawansyah Putri
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin 14 Juni
Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap
Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point**

Nama : Granada Denu Islami Nasution
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin 14 Juni

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : HAIWA FIKRIYAH HERMAINTO
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : SENIN 14 Juni 2021
Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : KEMDI ABRAR SALTIA

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : SENIN 14 JUNI 2011

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Her chintia UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Khairul Zulfan adidya gunawan

Kelas/Semester : III / 2

Hari/Tanggal : Senin 14 Juni 2021

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian		✓
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran		✓

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : M. Fadhlan amarza
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni 2021
Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian		✓
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan		✓
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian		✓
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : Rainan nafis
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni 2021

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti		✓
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian	✓	
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Angket Respon Peserta Didik SD ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU Terhadap Pengembangan Media Kartu Domino Maatematika Berbasis Aplikasi Power Point

Nama : wulan Salwa duranda Putri siregar
Kelas/Semester : III / 2
Hari/Tanggal : Senin / 14 Juni 2021

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, kelas, dan hari/tanggal pada tempat yang telah disediakan.
2. Untuk jawaban diberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat ananda.
3. Setiap ananda hanya boleh memilih satu jawaban saja.

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang menggunakan media kartu domino perkalian pada saat proses pembelajaran	✓	
2.	Saya tidak merasa bosan belajar menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
3.	Materi yang disajikan menarik	✓	
4.	Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
5.	Saya terlibat langsung dalam penggunaan media kartu domino perkalian		✓
6.	Materi yang disampaikan berurutan	✓	
7.	Petunjuk penggunaan media kartu domino perkalian jelas	✓	
8.	Media kartu domino perkalian mudah digunakan	✓	
9.	Saya tertarik belajar perkalian menggunakan media kartu domino perkalian	✓	
10.	Saya dapat menyelesaikan tes diakhir pembelajaran	✓	



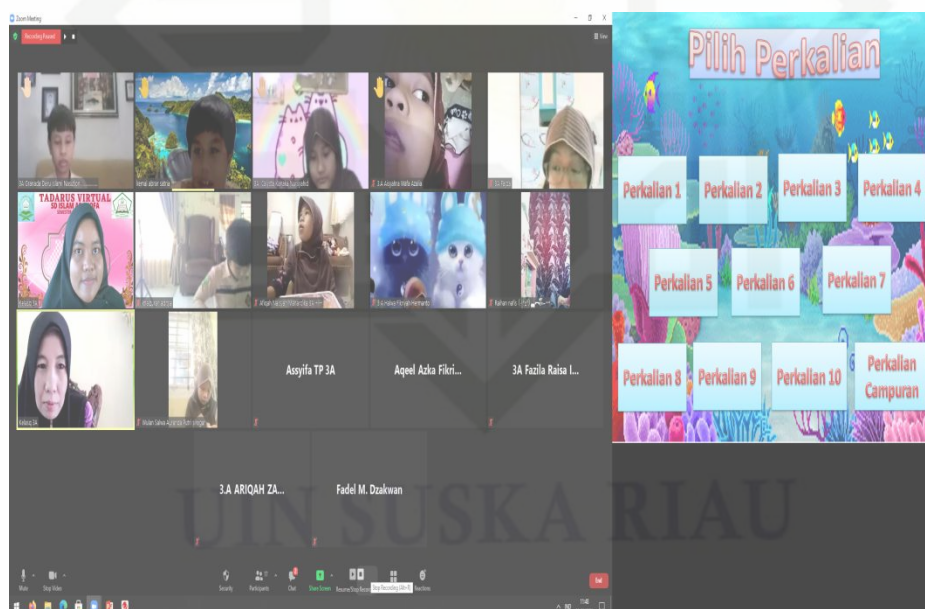
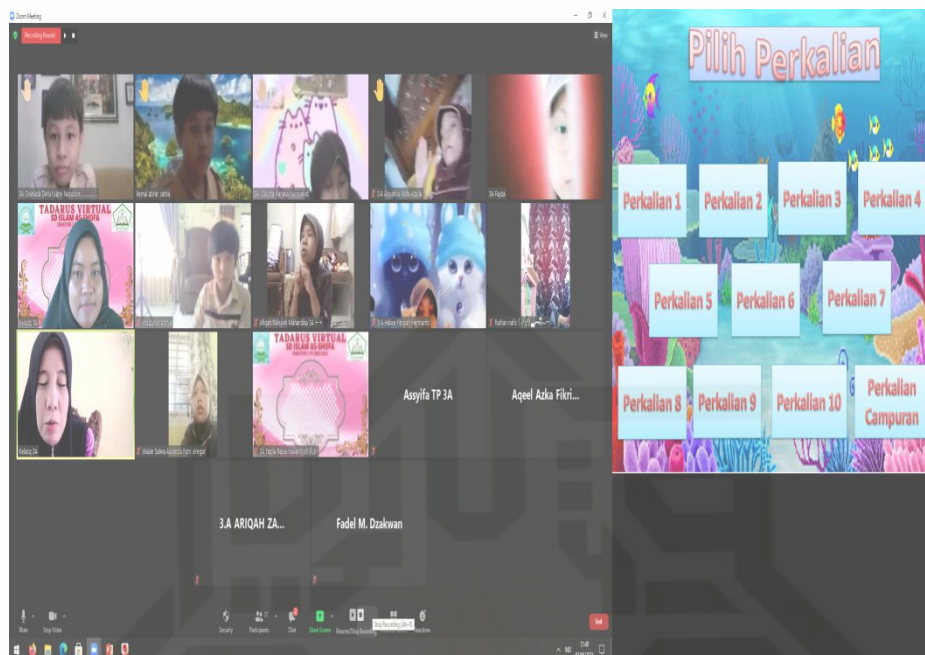
DOKUMENTASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



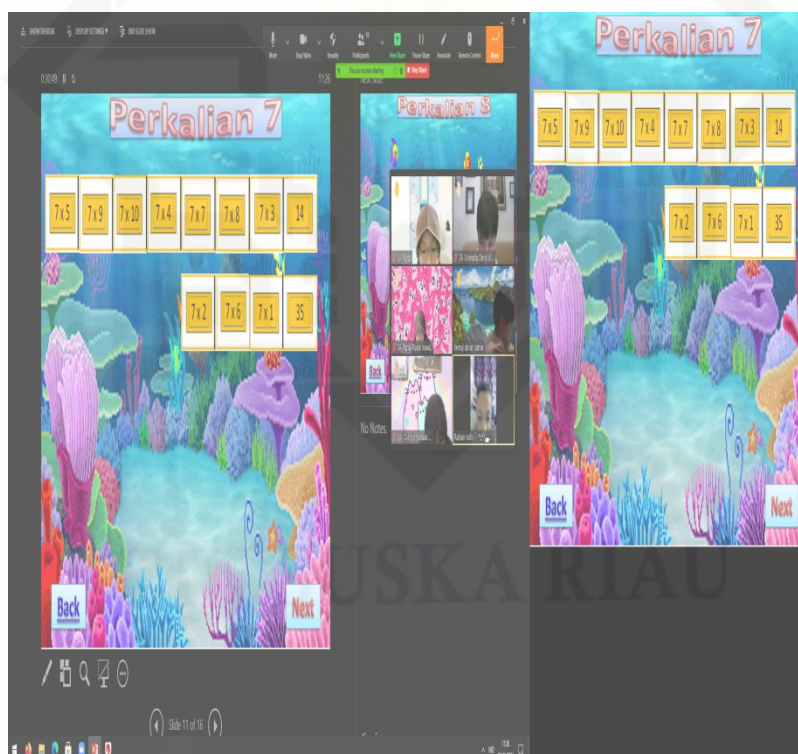
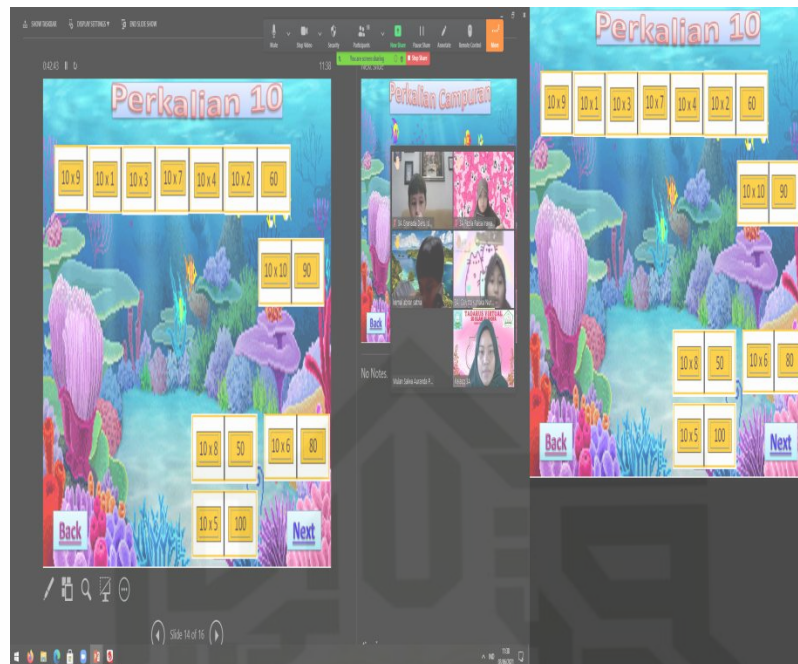


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

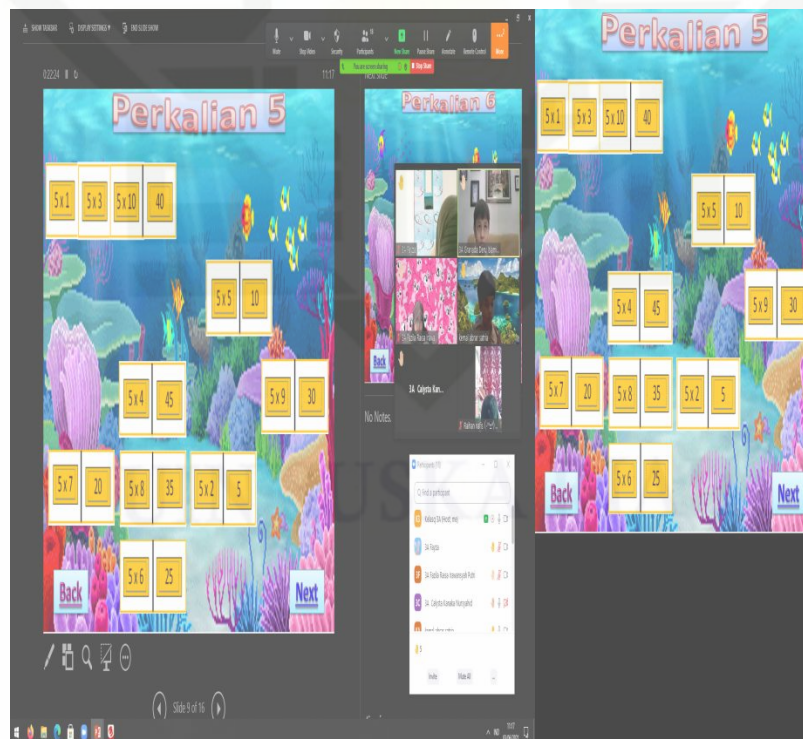
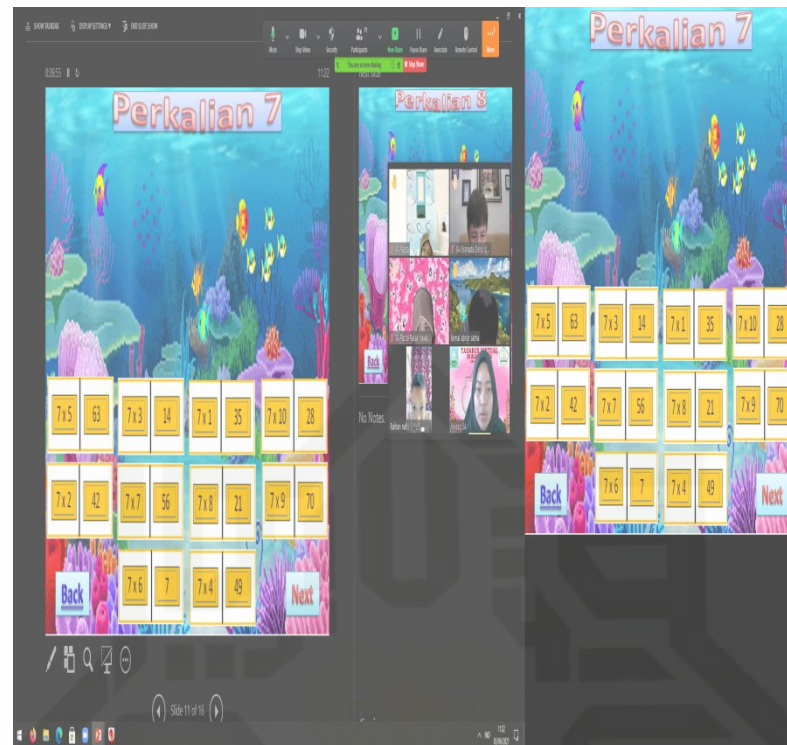




- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



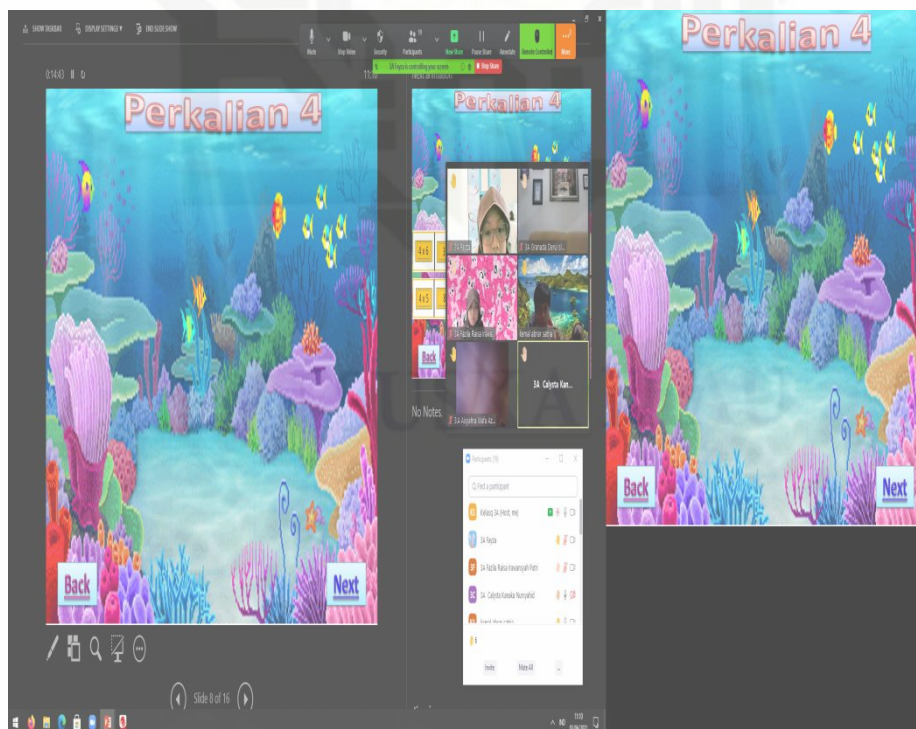
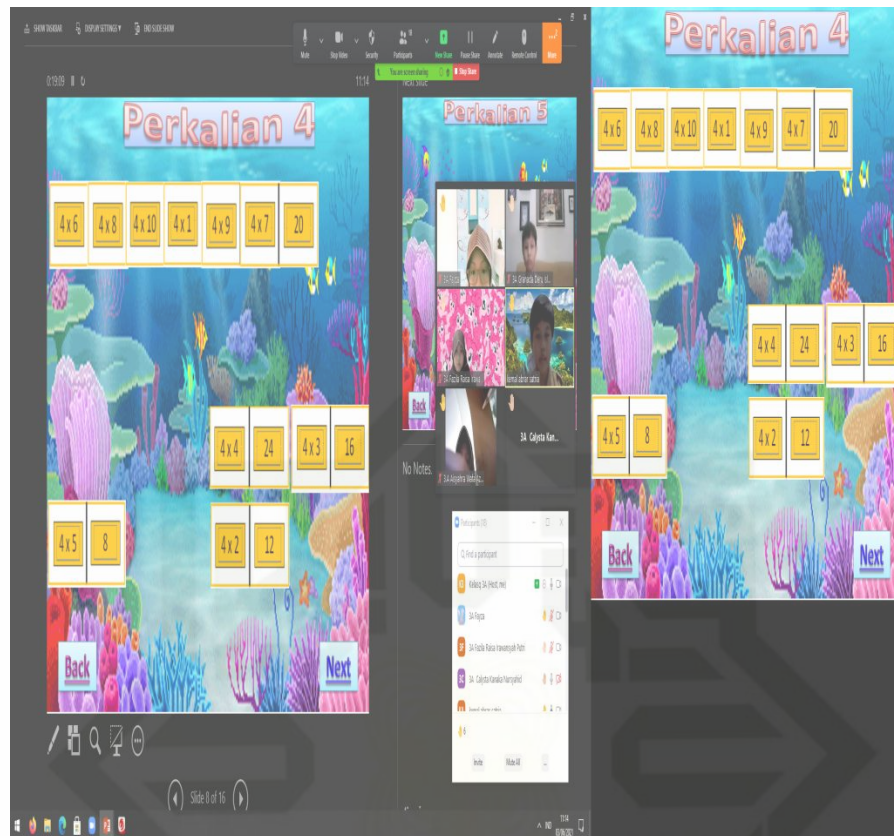


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



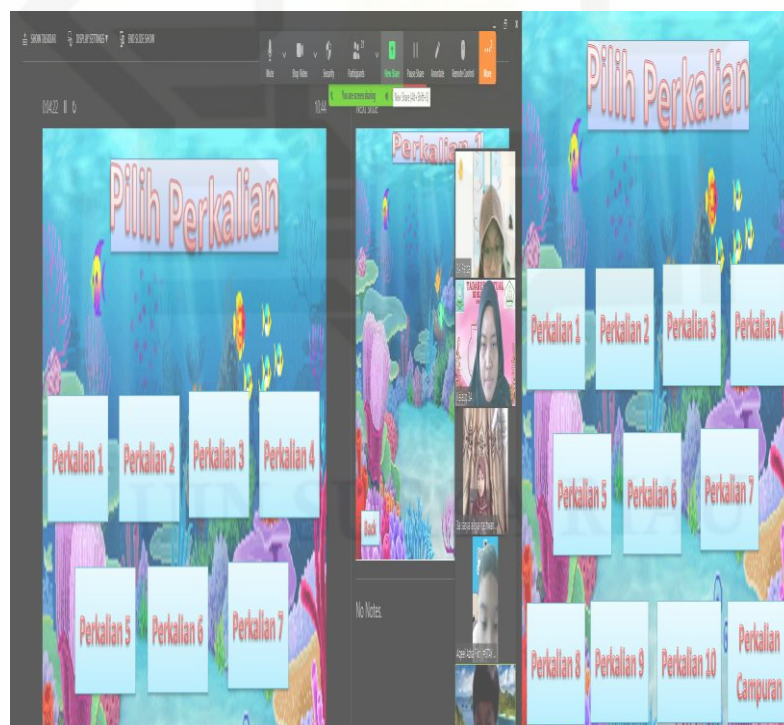
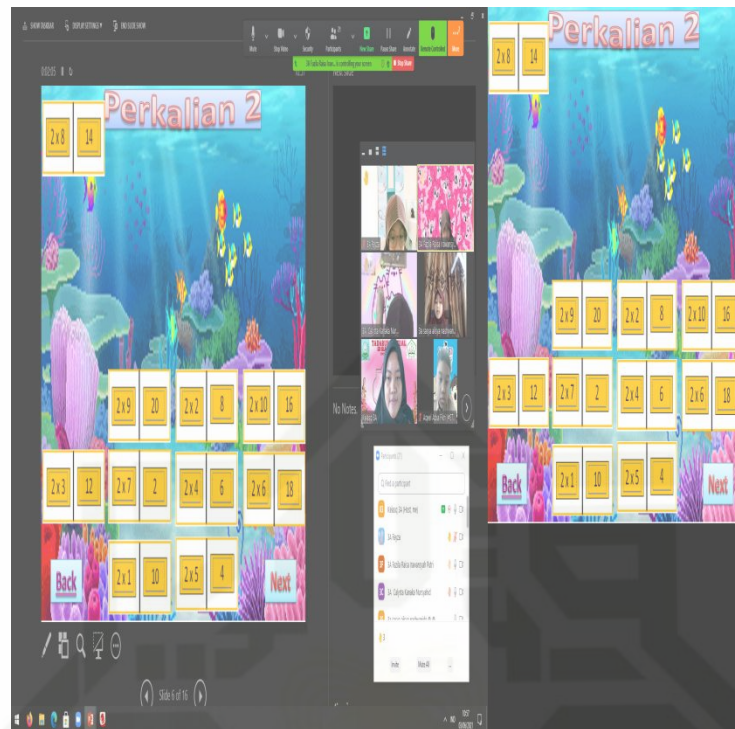


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftar_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Un.04/F.II.4/PP.00.9/4950/2021

Pekanbaru, 28 April 2021

Biasa

Mohon Izin Melakukan PraRiset

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Islam As-Shofa
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : VIONA ASTUTI DEKA PUTRI
NIM : 11718200506
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III
Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
Pengujiannya tidak mengikat untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



YAYASAN AS-SHOFA PEKANBARU SD ISLAM AS-SHOFA

Jl. Tuanku Tambusai / Jl. As-Shofa Telp. (0761) 5970 280 / 5970 290 Hp. 0812 7606 2700 PEKANBARU
NSS / NPSN : 104096008041 / 10404379 Jenjang Akreditasi : A
Web : www.asshofa.or.id, E-mail : edasshofa@yahoo.com
Izin Operasional Nomor : 623/103 F5 / A6 - 1994



Pekanbaru, 03 Mei 2021 M
21 Ramadhan 1442 H
Kepada Yth.
Wakil Dekan III
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN SUSKA Riau
Di -
Pekanbaru

Nomor : 097.24/SPst/SDI-Yasfa/V/2021
Lamp. : -
Hal : Surat Persetujuan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat Bapak/Ibu No. Un.04/F.II.4/PP.00.9/4950/2021, perihal : Mohon Izin Melakukan PraRiset, mahasiswa Bapak/Ibu :

Nama : VIONA ASTUTI DEKA PUTRI
NIM : 11718200506

pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa tersebut melakukan PraRiset di sekolah kami. Untuk koordinasi selanjutnya hubungi Kepala Sekolah pada tanggal 24 Mei 2021.

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalam
Kepala Sekolah
Drs. KAMIL MALANO



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dan Hak Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km. 16 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.rik.uinsuska.ac.id, E-mail: efek_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5934/2021
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 16 Juni 2021 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : VIONA ASTUTI DEKA PUTRI
NIM : 11718200506
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Kartu Domino Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Pada Siswa Kelas III SD/MI
Lokasi Penelitian : SD Islam As-Shofa, Jl. Tuanku Tambusai/Jl. As-Shofa Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 Juni 2021 s.d 16 September 2021)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/41864
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5934/2021** Tanggal 16 Juni 2021, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

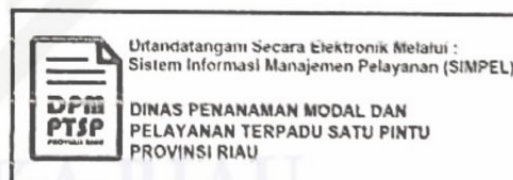
- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | VIONA ASTUTI DEKA PUTRI |
| 2. NIM / KTP | : | 117192005060 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO BERBASIS APLIKASI MICROSOFT POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN FAKTA DASAR PERKALIAN PADA SISWA KELAS III SD/MI |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SD ISLAM AS-SHOFA, JL. TUANKU TAMBUSAI/JL. AS-SHOFA PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
- Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
- Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 18 Juni 2021



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
3. Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
5. Yang Bersangkutan

© Hak cipta UIN Suska Riau State Islamic University of Sumatra

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. / FAX. (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-SKP/1610/2021



a. Dasar

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang

: Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/41864 tanggal 18 Juni 2021, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : VIONA ASTUTI DEKA PUTRI
2. NIM : 117182005060
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang : S1
6. Alamat : DODOK JORONG TARATAK VIII DESA ATAR KEC. PADANG GANTING KAB. TANAH DATAR-SUMATERA BARAT
7. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DOMINO BERBASIS APLIKASI MICROSOFT POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN FAKTA DASAR PERKALIAN PADA SISWA KELAS III SD/MI
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini dibuat.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 23 Juni 2021

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru



Tembusan

- Yth :
1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
 2. Yang Bersangkutan.



**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : MELLY ANDRIANI, M.Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19740526 200604 2 003
3. Nama Mahasiswa : VIOHA ASTUTI DEKA PUTRI
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11718200506
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	01 - Maret - 2021	Bimbingan BAB I - II (proposal)		
2.	18 - Maret - 2021	ACC proposal		
3.	07 - April - 2021	Bimbingan Instrumen penelitian		
4.	20 - April - 2021	Bimbingan produk		
5.	01 - Juni - 2021	Bimbingan BAB I - V		
6.	02 - Juli - 2021	Perbaikan BAB I - V		
7.	05 - Juli - 2021	ACC Munasqasyah		

Pekanbaru, 07 Juli 2021
Pembimbing,

Melly Andriani, S.Pd., M.Pd
NIP. 19740526 200604 2 003

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Viona Astuti Deka Putri adalah putri pertama dari Bapak Aswir Syafrin dan Ibu Tuti Syukur yang lahir pada tanggal 01 November 1998 di Jambi. Penulis mulai menempuh pendidikan pada tahun 2005 pada jenjang Sekolah Dasar di SDN 23 Tebing Tinggi, Kecamatan Tungkal Ulu, Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

Kemudian melanjutkan ke SMPN 2 Atar, Kabupaten Tanah Datar dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di SMA Negeri 1 Padang Ganting dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Pada tahun 2017 penulis diterima sebagai mahasiswa Strata Satu (S1), jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. Pada tanggal 15 Juli hingga 31 Agustus tahun 2020, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan secara daring di Pekanbaru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru. Pada tanggal 12 Oktober hingga 23 Desember 2020, penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Islam As-Shofa Pekanbaru.

Dengan niat, tekad dan motivasi yang tinggi penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini akan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan syukur yang sedalam-dalamnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian Pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru”*.